

ボッチャ

スペシャルオリンピックス(SO)のボッチャ公式スポーツルールは、全てのスペシャルオリンピックスボッチャ競技において適用される。ボッチャの運営主体はスペシャルオリンピックス国際本部である。

参考:スペシャルオリンピックス スポーツルール第 章 総則

http://www.son.or.jp/pdf/athlete/program/rule/general_rules.pdf

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の必要条件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件とユニファイドスポーツを参照してください。

セクションA - 公式種目

以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

これらの種目は、あらゆる能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任がある。

1. シングルス (1 チーム 1 人編成)
2. ダブルス (1 チーム 2 人編成)
3. チーム種目 (1 チーム 4 人編成)
4. ユニファイドスポーツ® ボッチャダブルス (1 チーム 2 人編成)
5. ユニファイドスポーツ® ボッチャチーム種目 (1 チーム 4 人編成)

セクションB - コートおよび用具

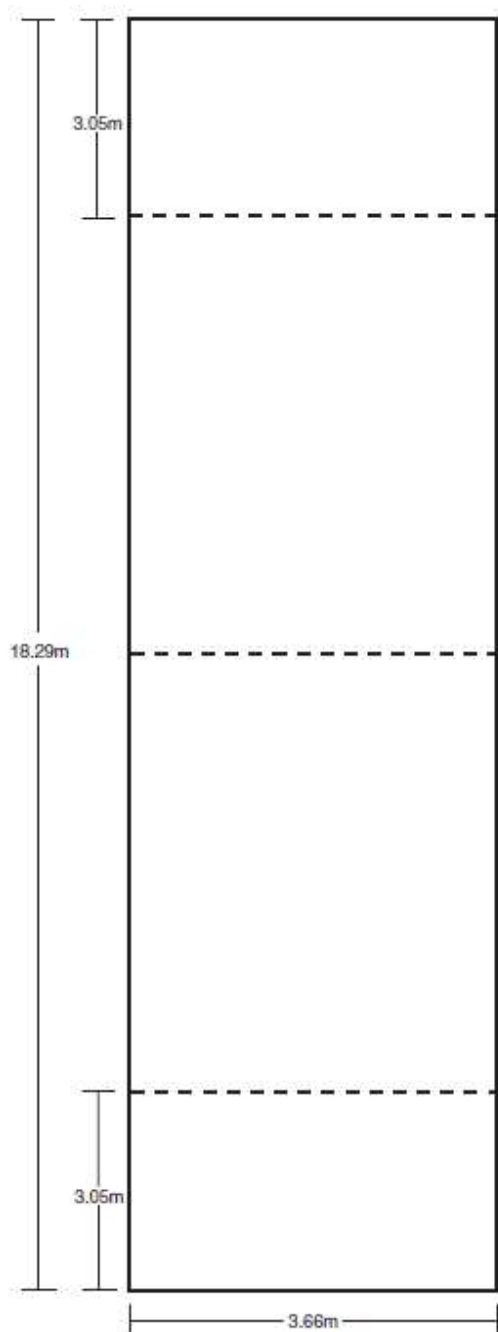
1. コート

- a. コートの広さは、幅が 3.66m (12 ft)、長さが 18.29m (60 ft)。
- b. コートの表面は石の粉末、泥、土、芝や人工のコート面とし、コート内には常設仮設を問わず障害物がなく、どの方向からでもまっすぐボールを投げることができなければならない。ここで言う障害物には、コートの傾斜や硬さによるばらつきは含まれない。
- c. コートの壁は、側面およびコートのエンド側にあり、硬い材質のものであることが望ましい。エンド側の壁は、少なくとも高さ 30.48cm (12in) とする。この壁は、木材やプレキシグラスといった硬い材質で作られていることが望ましい。側面の壁の高さは、最低でもボッチャボールと同じ高さとする。側面およびエンド側の壁は、競技中に壁打ちやリバウンドショットで使用してもよい。コートはすべて、幅 5.08cm (2in) のラインが以

下の通りに明確に記されていること：

- 1) スコアリングまたはヒッティングをする際のファウルライン - エンド側の壁から 3.05m(10 ft)。
- 2) ハーフコートライン - 各フレームの開始時にパリーナの投球として認められる最小距離。競技中にパリーナの位置は通常のプレーによって変わることがあるが、ハーフコートラインより手前にパリーナが停止した場合、そのフレームは無効とみなされる。
- 3) 3.05m(10 ft)および 9.15m(30 ft)ラインは、両側面の壁の間に常に引かれていること。

< ボッチャコート >



-A) 3.05m (10 ft)ライン :

エンド側の壁から 3.05m (10 ft)離れたラインは、競技開始時のパリーナ投球用に距離をとってあり、スコアリングおよびシューティング(ヒッティングやスポッキング)用ファウルラインでもある。

-B) 9.15m(30 ft)ライン :

エンド側の壁から 30 ft 離れたラインはコートのセンターラインとする。競技開始時にパリーナはこの地点を通過する必要がある。

-C) 3.05m(10 ft)ライン :

エンド側の壁から 3.05m(10 ft)離れたラインは、競技開始時のパリーナ投球用に距離をとってあり、スコアリングおよびシューティング(ヒッティングやスポッキング)用ファウルラインでもある。

2. 用具

a. ボッチャボール:

木製や合成素材の製品で、いずれも同じ大きさであること。公式ボールの大きさは、10.68cm(4.20in)から10.99cm(4.33in)までとする。ボールの色は、特に指定はなく、一方のチームの4個のボールの色が相手チームの4個のボールの色と明確に識別できればよい。

b. パリーナ:

6.35cm(2.5in)を超えることなく、また、4.8cm(1.875in)よりも小さくならないこと。そして、両チームのボッチャボールの色と明確に異なっていること。

c. 計測器:

2つの物体間の距離を正確に測ることができるものであり、大会審判員が認めるものとする。ディビジョニングにおいては、ミリメートル単位の目盛りが付いている格納式の金属製メジャーを使うこと。

セクションC - 競技ルール

1. ゲーム

a. 用具

ボッチャは8個のボールと、パリーナ(ジャック、キュー、ビービーなど)と呼ばれるひとつの小さな標的、あるいは目標物となるボールを使って行われる。1チームにボール4個とし相手チームのボールと区別するため、2色のボールが用意される。大きいボールには自分たちのチームの選手のボールであることを明確にするため、はっきりとした線が引かれている。

b. パリーナと色

審判はコイントスでどのチームがパリーナを持つか、どの色のボールにするかを定める。審判が不在の場合、両チームのキャプテンによって、コイントスが行われる。コイントスはコート上で行われる。

c. 3投ルール

パリーナを持つチームは、9.15m(30ft)ラインを越え、反対側にある3.05m(10ft)ラインの手前にパリーナを着地させるために、3回まで投げ入れることができる。これら3回の試投が失敗した場合、相手チームは1回のパリーナ投げ入れが認められる。この試投も失敗した場合、審判はコートの15.24m(50ft)地点(反対側のファウルライン)の中央にパリーナを置く。パリーナを持つチームは最初のボールを投げるこ

できるという優位を失うことはない。

d. 競技の順序

コイントスに勝ったチームのメンバーによってパリーナを転がす、もしくは投げ入れることでゲームは開始される。パリーナを投げ入れる選手は、最初のボールを投げなければならない。その後、対戦チームのボールより自チームのボールをパリーナに近づけるまで、または4個のボールを使い切るまで、自分たちのボールを投げ入れる。この“ニアレストボール”ルールの規定により、競技は続行される。パリーナに最も近いボールを持つ方のチームは、“イン”ボール、そして相手チームは、“アウト”ボールとなる。片方のチームが“イン”ボールチームになるたびに、“アウト”ボールチームに投球権が移る。

e. 最初の得点

最初に得点する機会は、常にパリーナを持つチームに与えられる。

例：チームAがパリーナをトスし、最初のボールを投げる。チームBは、チームAのボールを動かすためにボールをぶつけ、両チームのボールがコート外に飛び出しコート内にはパリーナだけが残る。この場合でも、最初に得点する機会がチームAに改めて与えられる。

f. 投球方法

投げたボールがコート外に出たり、選手が投球時にファウルラインを踏み越えたりしない限り、チームには投球を続ける権利がある。その際ボールを転がす、投げ入れる、バウンドさせる、ぶつけるなどの手法を使うことができる。また選手は、競技中にボールをヒッティングしてボールを遠ざけることで得点をあげたり、相手チームの得点を減らしたりすることができる。選手は、ボールを上下どちらから握って持ってもよいが必ず下手投げしなければならない。ボールを下手で投げるとは、腰から下でボールを放すことをいう。

競技会運営者/競技会責任者は身体的な障害を考慮して、現在の競技ルールの変更や読み換えをおこなう裁量を与えられる。そのような読み換えは該当するアスリートが競技に参加する前に要求され規定されるべきであり、他のアスリートに対する優位を与えない。投球の動きの読み換えは、手足の投げ入れや転がす動きに関係する。

g.1 人の選手の投球数

1) 1人編成チームの場合- 選手は、4個のボールを投球できる。

- 2) 2人編成チームの場合- 各選手は、2個のボールを投球できる。
- 3) 4人編成チームの場合- 各選手は、1個のボールを投球できる。

h. コーチング

- 1) 一旦アスリートまたはパートナーがコートに入った後は、2人と協議することは禁じられる。
- 2) コーチ、パートナー、観客がこのルールに違反していると審判が決定した場合、審判はルールに違反した個人を制裁することがある。制裁は、口頭の注意、スポーツマンシップに反する行動とみなし、試合からの退場が含まれる。

i. 得点

各フレームの終わり(両チームが全てのボールを投球済み時)に、得点を以下の手順で決定する：

得点は、相手チームよりもパリーナに近い位置にボールを投げたチームに与えられる。その際の計測は目視、または器具によって決定される。選手は器具での計測を依頼することができる。(計測は、ポッチャボールの中心の上端からパリーナの中心の上端までなされる)。フレームの終わりに、審判がパリーナ側のコートの外にいる選手に得点と色を告げる。審判はボールを取り除く前に、選手の同意を得なければならない。選手が審判に同意しない場合、計測を求める権利がある。選手またはチームが与えられた得点に同意した場合、コート審判は次のフレームの開始に備えてボールを移動する。そのフレームで得点したチームには、次のフレームにパリーナを所有する優位が与えられる。審判にはスコアボードとスコアカードの管理責任があり、チームキャプテンは常に競技中の得点表示が正確であることを確認する責任を持つ。

j. フレーム内の同点

両チームのボールがパリーナから等しい距離になった場合(同点)最後に投球したチームが同点でなくなるまで、投球し続ける。

例：チームAがパリーナに向けて投球し、得点を確定する。それから、チームBが同じように投球して、審判がパリーナからどちらも等しい距離であることを判断する。チームBは、チームAのボールより近くに投球して得点を挙げるまで投球し続ける。チームBのほうで得点を挙げ、チームAがそのボールをはじき出して再度同点とした場合、チームAは同点でなくなるまでボールを投球し続ける。

k. フレーム終了時点での同点

パリーナに最も近い位置にある各チーム1個、計2個のボールが同点の場合、得点は入らない。パリーナの所有権は最後にパリーナを投げたチームに戻る。競技は最後の

フレームが行われたコートの中から再開する。

l. 決勝点

4人編成チームの場合(1人につき1ボール)=16点

2人編成チームの場合(1人につき2ボール)=12点

1人編成チームの場合(1人につき4ボール)=12点

以上のような決勝点が、主な大会では一般的なものだが、変更も認められている。

m. トーナメントにおける得点の手順

競技運営者の裁量において、試合は決められた得点数または試合時間に到達するまで行われる。

n. スコアカード

試合後にスコアカードにサインをするのは、各チームのキャプテンの責任である。

サインは、最終スコアの正当性を示す。スコアやその有効性に疑問のあるキャプテンは、抗議申請を行う試合のスコアカードにサインするべきでない。

2. 選手の指名

a. キャプテン

いずれのチームもキャプテンを指名し、競技開始前に審判に伝えなければならない。

キャプテンの変更は競技中には認められないが、大会期間中は認められる。大会審判員には、次の試合前に変更を伝えておく必要がある。

b. 選手のローテーション

パリーナを投げ入れた選手が最初にボールを投球すること。それ以外はチームにおける投球の順序は任意とする。順序は、フレームごとで変えることができるが、それぞれのフレーム内で選手が割り当てられた以上のボールを投げることは認められていない。

3. ユニファイドスポーツ®チーム

a. ユニファイドスポーツ®ダブルスの各チームは、1名のアスリートとパートナーで構成すること。

b. ユニファイドスポーツ®チーム種目の各チームは、2名のアスリートとパートナーで構成すること。

c. 各試合は、コイントスで開始する。トスに勝ったチームの選手がパリーナを投げ、最初のボールを投げることで試合が開始される。第2投は、相手チームの選手によって行われる。

4. 交代

a. 正式な通知

審判には、競技開始予定時刻の前に交代を伝えておかなければならず、怠った場合は試合に出場する権利を剥奪される。

b. 選手交代

- 1) 選手交代 - 1 試合につき、1 チーム 1 名の選手交代が認められている。交代は、チームのどの選手とも行うことができる。また、異なる試合であれば、同じチームの別の選手とも交代が認められている。
- 2) 制限 - 大会期間中に、あるチームにおいて交代要員として登録した選手は、その大会期間中は他のチームの交代要員になることは認められていない。

c. 試合中の交代

緊急時の対応：医療上または他の緊急事態の場合に限り、選手は試合中も交代が認められている。緊急時の交代は、各フレームの終了時にのみ行われること。ただし、これが困難な場合は、フレームは無効とみなされる。一旦交代が認められた場合、新しく入った選手は必ず試合終了まで競技すること。

- 1) 権利の剥奪 - 定められた人数より選手数が少ないチームは、試合に参加する権利が剥奪される。

5. タイムアウト、試合遅延、得点確認

a. タイムアウト

審判は、状況に応じて必要であればタイムアウトを与えることができる。タイムアウトは 10 分を限度とする。

b. 故意の遅延行為

試合が十分かつ正当な理由もなく遅延されていると審判が判断した場合、審判は警告を与えなければならない。競技が直ちに再開されない場合、試合を遅らせているチームは失格となる。

c. 天候、天変地異、その他予測不能の事態による遅延

かかる理由による遅延については、競技会責任者の判断で決定される。

d. 得点確認

各チームの選手 1 名は、自らが投球する前に、コート外に出てよい。得点確認を行う

間はコートの外にとどまらなければならない。

6. ペナルティ

a. ペナルティの賦与

1) 判定:

審判によって反則が行われたことが確認され次第、審判は両チームのキャプテンにそのことを伝え、ペナルティが課せられることを伝える。反則されたチームは審判が課したペナルティについて拒否することも、ボールの状況を見極めてプレイを続行することもできる。審判の判定は、以下の場合を除き決定とされる。

2) 規定外の状況:

規定外の状況については、競技会責任者の判断が決定とされる。

3) 抗議:

審判や競技会責任者の決定に対する抗議は、該当する試合の終了後 15 分以内にスペシャルオリックス認定のボッチャコーチによって行われること。そうでなければ、審判や大会責任者による判断が決定とされる。抗議は以下(「b.反則」の項)に明言されていない状況においても、利益に基づいて判断され承認される。

4) 失格に対する抗議:

予定の試合に現れないため、または以下の規定に違反したためにチームが失格となった場合、いかなる抗議も認められない。

b. 反則

1) ファウルライン規定:

スコアリングやヒッティングにおいて、ボールが手を離れ、決められたファウルラインの手前のコート内にボールが着地する前に、選手の足のどの部分も、またアスリートが使用する車椅子、杖等の器具のどの部分もファウルラインを越えないこと。審判は反則が行われたことを確認した場合は、すべての反則を宣言する。反則を侵した選手(チーム)へのペナルティとして、投げ入れたボールが無効となる。審判は、投げられたボールが完全に停止してから、そのボールをコートから取り除く。ボールがコート内の他のボールやパリーナと接触して、それらが元の位置からずれた場合、審判はできる限り元の位置に近い場所にそれらを戻し、競技を再開する。

2) 選手が余分にボールを投球した場合:

ダブルスまたはチーム種目において、1 フレームに選手が余分にボールを投球した場合、そのボールは無効となる。審判は、ボールが完全に停止してから、そのボールをコートから取り除く。ボールがコート内の他のボールやパリーナと接触して元の位置からずれた場合、審判はできる限り元の位置に近い場所にそれらを戻し、競技を再開する。

以下は、ダブルスの選手が2個ではなく3個のボールを投球した場合、4人編成のチームの選手が1個ではなく2個のボールを投球した場合に適用される。

2人編成のチーム

ダブルスのもう片方の選手が1個のボールのみ投球し続行する。

4人編成のチーム -

ボールを未投の選手の中で残りのボールを投球する選手を決めて続行する。

3) 自チームのボールに対する禁止行為：

自チームのボールを1つ、あるいはそれ以上動かした場合、動かされたボールはコート内から取り除かれ、無効とされる。その後、競技は続行される。

4) 相手チームのボールに対する禁止行為：

8個のボールが全て投げられてから、選手が相手チームのボールを1つあるいはそれ以上動かした場合、動かされた相手チームのボール1個につき1ポイントが与えられる。選手が相手チームのボールを1つあるいはそれ以上動かした場合、まだ投げられていないボールがあるなら、審判はできる限り元の位置に近い場所にそれらを戻し、競技は続行される。

5) 選手によるパリーナに対する禁止行為：

パリーナが選手によって動かされた場合、相手チームのコート上にある“競技中の”ボールに加え、投球残のボール数が得点として相手チームに与えられる。ファウルされたチームに“競技中の”ボールや投球されていないボールがない場合、審判によりフレームは終了とされ、同じ側のコートで競技が再開される。

c. 審判がボールまたはパリーナを動かした場合（確定前）

1) 競技中(未投のボールがある場合)の場合

審判が、計測中またはそれ以外で、“競技中の”ボールやパリーナを動かした場合、フレームを無効とし同じ側で競技を再開する。

2) 全ボールが投球済みの場合

与えるべき得点を審判が把握していれば、得点を与える。

不確かな場合は、フレイムを無効とし同じ側で競技を再開する。

d. 動いているボールへの妨害

1) 自チームによる妨害：

選手が、動いている自チームのボールに接触した場合、審判はファウルが行われたことを宣言し、そのボールを無効とする。無効となったボールは、コートから取り除かれる。審判はファウルを宣告後、コート上の他のボールにぶつからないように、進行中のボールを止めなければいけない。審判が進行中のボールの動きを停止できない場合、ボールが完全に停止するまで待ち、ボールをコートから取り除く。ボールがコート内の他のボールやパリーナと接触して、それらが元の位置からずれた場合、審判はできる限り元の位置に近い場所にそれらを戻し、競技を再開する。

2) 相手チームによる妨害：

選手が、相手チームの動いているボールに対して妨害行為を行った場合、ファウルされたチームは以下のうちの1つを選ぶことができる。

a) 再投球

b) フレイムの無効

c) ペナルティを取り下げ、妨害されたボール位置のまま競技を再開

3) ボール位置の変更がない場合：

観客や動物などが動いているボールと接触し、そのボールが既存するボールと接触しなかった場合は、同じ選手によって再投球が行われる。

4) ボール位置の変更がある場合：

観客や動物などが動いているボールと接触し、そのボールが既存するボールや“競技中の”ボールと接触した場合、フレイムは無効となる。

5) その他の競技妨害：

パリーナやパリーナに最も近い位置にある各チームのボールの位置を妨害するいかなる行為の場合も、フレイム無効となる。パリーナ以外のボールやパリーナに最も近い位置にある両チームのボールが動かされた場合、両チームのキャプテンか審判によって、できる限り元の位置に近い場所にそれらのボールを置くことができる。このような妨害行為は別のコートからのボール、異物、観客または動物がコート上に侵入し競技中のボール位置を変えることにより起こる。

e. 色違いのボールを投げた場合

- 1) 取替可能；
選手が色違いのボールを投げた場合、別の選手または審判はそのボールを停止してはいけない。ボールが停止するまで待ち、停止後、審判が正しい色のボールと取り替える。
- 2) 取替不能：
選手が色違いのボールを投げてしまい、そのボールが既存する他のボールへの影響なくして取り替えができない場合、色違いのボールを投球したチームへの投球として記録され、競技は続行される。競技続行中に“色違いのボール”を識別する責任は両チームのキャプテンおよび審判にある。

f. ローテーション間違い

- 1) 最初の得点となる場合：
チームが間違っパリーナと第1投を行った場合、審判は両方とも元に戻し、同じ側からフレームを始める。
- 2) ローテーション違いにおける正しい色順：
“イン”ボールを持つチームの選手がボールを投げ、相手チームにまだボールが残っている場合、問題のボールは停止した場所で、“有効”とみなされ、競技は続行される。この規定は、どのボールが“イン”であるかを誰が指摘したかに関わらず適用される。なぜなら、“イン”の得点に疑問がある場合に計測を依頼するのは、各チームの責任だからである。

7. 審判

a. 異議

- 1) 審判への異議：
各チームは試合の開始に先立ち、何らかの理由があれば担当の審判へ異議を申し立てる権利がある。異議申し立ては、競技会責任者によって検討され判断される。
- 2) 審判への参加：
チームメンバーまたはチームに登録された交代要員のいずれも、そのチームが競技する試合に審判として参加することは認められていない。

b. 審判の交代

- 1) 試合中：
試合中の審判の交代は、競技会責任者および両チームキャプテンの許可がある場合にのみ、認められている。

- 2) 審判の追加：
審判の追加は、大会責任者の許可があれば、どの試合の競技中でも認められている。
- 3) チームによる依頼事項：
いずれかのチームが競技会責任者に相当の理由を提示した場合、審判は試合中に変更される場合がある。
- 4) 審判のユニホーム：
審判の服装は選手と明確に区別されていること。

c. 倫理規定

- 1) 審判の倫理規定 - 審判は以下のことを守ること。：
 - a) 試合の規則をよく覚えておくこと
 - b) 得点に関係なく、判断の際は公平かつ偏見のないこと
 - c) 断固とした態度でありながら、威圧的でないこと；丁寧でありながら、媚びることのないこと；積極的でありながら、乱暴な態度とならないこと；威厳を持ちながら、横柄にならないこと；親しみやすくありながら、くだけ過ぎないこと、気さくな感じで；冷静に、しかし常に注意深くあること
 - d) 常に、体力的にも精神的にも準備を整えて、試合をコントロールすること
 - e) いずれか一方のチームに有利となるような情報は絶対に与えないこと

8. その他

a. ボールの破損

万が一フレーム中にボールまたはパリーナが破損した場合、フレームは無効とされる。ボールやパリーナの取り替えは競技会責任者の責任である。

b. コート整備

- 1) 競技前 - いずれのコートも各競技開始前に、競技会責任者の満足のいくような状態に整備しておく。
- 2) 競技中のコート整備 - コートは、競技中は整備されない場合がある。石やコップ等の障害物は競技中でも取り除くこと。
- 3) コートの異常 - コートの状態について、競技が不可能であると競技会責任者が判断した場合、競技は中断され、別のコートにおいて、あるいは別の時間に再開される。

c. 動作中のボール

パリーナや他のボールが完全に停止するまでは、どの選手も自分のボールを投球してはいけない。

d. 機械的な補助

もし、アスリートが医療的、身体的状況によりパリーナの場所を示す機械的な補助が必要な場合、競技会運営者/競技会責任者はこれを許可する決定権を持つ。視覚に障害のあるアスリートに対してはベルや、明るい色のコーンなどは、この種の機械的な補助の一例である。コーンを機械的な補助として使用する場合は、通常パリーナのすぐ後ろに置かれ、ポッチャボールがアスリートの手から投げられたら直ちにコーンを撤去する。もしベルが使用される場合は、パリーナ上で鳴らし続ける。

9. 選手の行動規定

- a. 可能な限り相手選手が競技中の際に、選手はコートから離れていること。
- b. スポーツマンらしくない行動 - 選手は、常にスポーツマンらしく行動すること。相手に不快感を与える侮辱的な言葉遣い、振る舞い、行動や言葉などスポーツマンシップに劣るとみなされるいかなる行動も、目に余る場合は失格になる場合がある。
- c. 服装
 - 1) 適切な服装 - 選手は、ポッチャというスポーツにふさわしく装うこと。
 - 2) 靴 - 選手は、コートの表面を傷つける靴を履くことは認められていない。また、選手はつま先の空いていない靴を履くことが望ましい。
 - 3) 服装違反 - 好ましくないまたは不快感を与える服装、もしくは不適切な服装の選手は、試合への参加が認められない場合がある。

セクションD - 競技用語の定義

1. ボール：有効および無効

- a. 有効なボールとは、試合中に投げられたすべてのボールである。
- b. 無効なボールとは、失格または没収となったすべてのボールである。ボールは以下の場合に失格となる：
 - 1) ペナルティを侵した場合
 - 2) コート外に出た場合
 - 3) コート外の人物や物体と接触した場合
 - 4) コートの壁の上端に当たった場合
 - 5) コートを覆うもの、またはそれを支えるものに当たった場合
 - 6) ファウルラインの反則を侵した場合
 - 7) 自分（自チーム）のボールが違反となる動きをした場合
 - 8) 自分のチームによる停止前のボールへの妨害行為があった場合

2. ボッチャボールおよびパリーナ

- a. パリーナは、キューボールやビービーとも呼ばれる小さい目標物である。
- b. ボッチャボールは大きめの競技用ボールである。

3. その他用語

- a. ヒッティングは、シューティングとも呼ばれることがある。十分な速度で投球され目標を外すと、エンド側の壁に当たることがある。シューティングラインは、ファウルを見極めるために使われる。
- b. バンクショットやリバウンドショットとは、側面またはエンド側の壁にボールを当てる動作のことである。
- c. ポインティングとは、得点を得るためにパリーナ近くにボールを投げることであり、ポインティングラインはファウルを見極めるために使われる。
- d. フレームとは、片方のコートサイドから他方のコートサイドに向けてボールが投球され、得点が与えられるといった試合中の一区切りの時限のことである。

4. ファウル

ファウルは、ペナルティが与えられることになる規則違反のことである。

セクションE - ディビジョニング

1. 競技開始前に、大会責任者は適切なディビジョンに分かれているか確認することが望まれる。アスリートは、これまでの競技経験や、大きな大会の場合はモディファイドゲームの結果を基にディビジョン分けがされる。次のようなモディファイドゲームの手順により、アスリートを最も適切にディビジョニングするための競技結果を得ることができる。
2. アスリートは、セットと呼ばれる3回のモディファイドゲームを行う。アスリートは1回毎にコートサイドを入れ替え、次のように割り当てられたボールで競技を行う。アスリートは、投球中にファウルラインを越えないこと。
 - a. 審判は、パリーナを 9.15m(30 ft)ラインに置き、選手は 8 個のボールを投球する。審判は、パリーナに最も近い位置のボール 3 個とパリーナの距離を計測し、cm 単位で記録する。

- b. 次に審判は、パリーナを 12.20m(40 ft)ラインに置き、選手は 8 個のボールを投球する。審判は、パリーナに最も近い位置のボール 3 個を計測し、cm 単位で記録する。
- c. 最後に審判は、パリーナを 15.24m(50 ft)ラインに置き、選手は 8 個のボールを投球する。審判は、パリーナに最も近い位置のボール 3 個を計測し、cm 単位で記録する。
- d. ディビジョニングの間、パリーナが 9.15m(30ft) , 12.20m(40ft) , あるいは 15.24m (50ft)ラインにある地点から離れた場合、次のボールが投球される前、また計測が行われる前に元の位置に戻される。
- e. 計測は、ボッチャボールの中心の上端からパリーナの中心の上端まで合計 9 回測り、その合計がアスリートのディビジョニングスコアとなる。
- f. ダブルスとチーム種目においては、アスリートのディビジョニングスコアの合計を、ダブルスとチーム種目のディビジョニングスコアとする。
- g. これらのディビジョニングの手順は、スペシャルオリンピックスのオネストエフォートルールに則して行われる。

<スペシャルオリンピックスのスポーツプログラムを実施するに当たっての留意点>

スペシャルオリンピックスの正式なスポーツプログラムとして活動する場合には、事前に最寄りの地区組織事務局、又はスペシャルオリンピックス日本事務局にご連絡ください。